

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I., & Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Remaja Rosdakarya.
- Adriyawati Utomo, E., Rahmawati, Y., & Mardiah, A. (2020). STEAM-Project-Based Learning Integration to Improve Elementary School Students ' Scientific Literacy on Alternative Energy Learning, 8(5), 1863–1873. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080523>
- Ahmad, J. (2018). Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis). *Research Gate*, 5, 1–20.
- Apriliana, M. R., Ridwan, A., Hadinugrahaningsih, T., & Rahmawati, Y. (2018). Pengembangan Soft Skills Peserta Didik melalui Integrasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics (STEAM) dalam Pembelajaran Asam Basa. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia (JRPK)*, 8 (2), 101–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JRPK.082.05>
- Arsy, I., & Syamsulrizal. (2021). Pengaruh Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, ARTS, and Mathematics) terhadap Kreativitas Peserta Didik. *BIOLEARNING JOURNAL*, 8(1), 2–4.
- Bungin, B. (2012). *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (1st–8th ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desstya, A., & Sayekti, I. C. (2020). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Sukoharjo: MUP.
- Fadhilah, K., Roshayanti, F., & Purnamasari, V. (2021). Profile of Thematic Learning Viewed from STEAM in the 2013 Curriculum for Grade IV Elementary School, 5(2), 334–341.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st century skills: A guide to evaluating mastery and authentic learning*. California: Corwin Press.

- Hadinugrahaningsih, T., Rahmawati, Y., Ridwan, A., Budiningsih, A., Suryani, E., Nurlitiani, A., & Fatimah, C. (2017). Keterampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Project dalam Pembelajaran Kimia. *LPPM Universitas Negeri Jakarta*, 1–110.
- Hadinugrahaningsih, T., Rahmawati, Y., Ridwan, A., Suryani, E., Nurlitiani, A., & Fatimah, C. (2017). *Keterampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) Project dalam Pembelajaran Kimia*. Jakarta: LPPM Universitas Negeri Jakarta.
- Halim, A. P., & Roshayanti, F. (2021). Analisis Potensi Penerapan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) pada Kurikulum 2013 Bidang Studi Biologi SMA Kelas X. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 3, 146–159.
- Kelley, T. R., & Knowles, J. G. (2016). A conceptual framework for integrated STEM education. *International Journal of STEM Education*, 3 (11), 2–11. <https://doi.org/DOI 10.1186/s40594-016-0046-z>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (n.d.). Panduan Teknis : Memahami Buku Siswa dan Buku Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar (pp. 3–6).
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Kusmiati, E. E., Widartiningsih, Fauziati, E., & Muhibbin. (2024). Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 6(1).
- Marsigit, Rahmawati, R. D., Kausar, A., & Surya, A. (2022). *Kajian & Aplikasi Matematika Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Matematika.
- Mu'minah, I. H., & Suryaningsih, Y. (2020). Implementasi Steam (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) Dalam Pembelajaran Abad 21. *BIO EDUCATIO : (The Journal of Science and Biology Education)*, 5(1), 65–73. <https://doi.org/10.31949/be.v5i1.2105>

- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke praktik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Muhali. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3 (2), 25–50.
- Muliasrini, N. K. E. (2020). New Literacy Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar Di Abad 21, 4(1), 115–125.
- Muslich, M. (2016). *Text book writing : Dasar-dasar pemahaman, penulisan, dan pemakaian buku teks*. Yogyakarta: AR - Ruzz Media.
- National Education Association. (2010). Preparing 21st Century Skills for a Global Society: An education guide to the “Four Cs.” Retrieved from <http://www.nea.org/assets/docs/A-Guide-to-Four-Cs.pdf>
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 1(2), 41–50. <https://doi.org/10.31949/dmj.v1i2.1508>
- Pare, A., & Sitohang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 Nomor 3, 27778–277787.
- Prastowo, A. (2012a). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: AR - Ruzz Media.
- Prastowo, A. (2012b). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prastowo, A. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Priyantini, M. V. D., Sumardjoko, B., Widayari, C., & Hidayati, Y. M. (2021). STEAM Oriented Science Learning Management During The COVID-19

- Pandemic, 8, 130–143. <https://doi.org/10.23917/ppd.v8i2.15155>
- Putra, S. R. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press.
- Qiftiyah, M. (2023). Muatan HOTS pada Pembelajaran Tematik Materi IPA Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 13 Nomor 1*.
- Rosyada, D. (2020). *Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saddhono, K., Sueca, I. N., Sentana, G. D. D., Santosa, W. H., & Rachman, R. S. (2020). The application of STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics)-based Learning in Elementary School Surakarta District. *Journal of Physics: Conference Series, 1573(1)*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1573/1/012003>
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Starzinski, A. (2017). *Foundational Elements Of A Steam Learning Model For Elementary School. School of Education and Leadership Student Capstone Theses and Dissertations*. Retrieved from https://digitalcommons.hamline.edu/hse_all/4349
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja RosdaKarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Susanti, W., Winarni, E. W., & Anggraini, D. (2022). Analisis Buku Tematik Siswa Muatan IPA Ditinjau dari Unsur STEAM (Studi Deskriptif pada Tema 6 Kelas VI SD), *5(3)*, 305–314.

- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sutama. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Mix Method, R&D*. Sukoharjo: CV. Jasmine.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. United States: JOSSEY-BASS.
- Umayah, U., & Riwanto, M. A. (2020). Transformasi Sekolah Dasar Abad 21 New Digital Literacy Untuk Membangun Karakter Siswa di Era Global, *4*(1), 1–10.
- Utami, R. T., & Dessty, A. (2021). Analisis Cakupan Literasi Sains dalam Buku Siswa Kelas V Tema 4 Karya Ari Subekti di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5* (6), 5002–5013. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1556>
- Wedyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Jurnal Pendidikan*, *1*, 263–278. Retrieved from <http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278> Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global .pdf. diakses pada; hari/tgl; sabtu, 3 November 2018. jam; 00:26, wib.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuanita, & Kurnia, F. (2019). Analisis STEM (Science, Tecnology, Engenering, and Mathematicss) Materi Kelistrikan Pada Buku Tematik Tema 3 Kelas 6 Sekolah Dasar. *Simposium Nasional Multidisiplin (SinaMu)*.
- Zubaidah, S. (2019). STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and

Mathematics) Pembelajaran untuk Memberdayakan Keterampilan Abad ke-21 (pp. 1–18). Malang. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/336065211>